

1 - Crie abaixo um componente TextView e um Componente Button. Defina uma ação para este botão, quando o botão receber um click o texto do TextView deve ser alterado para: 'Questão 1 resolvida!'

2 - Crie um botão com o texto 'ir para pergunta 1', defina uma ação para esse botão de modo que quando ele receber um click o App deve navegar para a tela da questão 1 (Questao1Activity).

3 - Crie abaixo um componente ListView que exiba uma lista fixa com as seguintes informações: "banana, laranja, maçã, melão".

4 - Crie abaixo um componente TextView com texto "Prova Android" e um componente Button. Ao clicar no botão mudar a cor do texto do text view para vermelho.

5 - Crie abaixo um componente EditText e um componente Button, crie também uma nova Activity chamada Resposta5Activity. Ao clicar no botão o App deve abrir a tela Resposta5Activity e exibir o conteúdo que o usuário digitou no EditText da tela anterior. (Passar os dados via intent extra)

6 - Crie abaixo um componente EditText e um Button. Ao clicar no Button verificar se a palavra digitada no EditText é um palíndromo - Se diz que uma palavra é palíndromo quando se pode ler, indiferentemente, da esquerda para a direita ou vice-versa.

Ex: ala , ana, oco, osso ...

Exibir uma mensagem: "é palíndromo" para quando a palavra for palíndromo

Exibir uma mensagem: "não é palíndromo" para quando a palavra for palíndromo